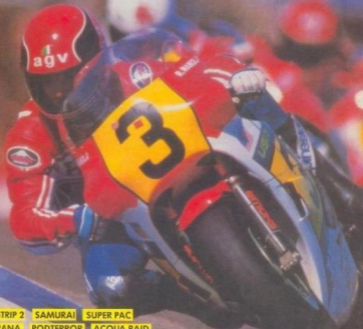


# LOAD'N'RUN

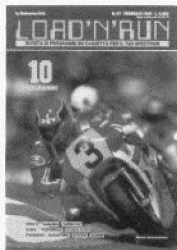
RIVISTA DI PROGRAMMI SU CASSETTA PER IL TUO SPECTRUM

# 10

## PROGRAMMI



STRIP 2 SAMURAI SUPER PAC  
RANA PODTERROR ACQUA RAID  
PINGUINO ELICOTTERO SYSTEM BOMBE



# LOAD'N'RUN

RIVISTA SU CASSETTA DI PROGRAMMI PER COMPUTER

N. 57 - FEBBRAIO 1989

Direttore  
Mario Magrone

Redattore Capo  
Sira Rocchi

Direzione Tecnica  
Nadia Marini

Stampa  
Garzanti Editore S.p.A.  
Cernusco S/N (MI)

Distribuzione  
SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa

Amministrazione, Redazione, Pubblicità: Arcadia s.r.l., C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. Una copia lire 9.000, arretrato lire 10.000. Fotocomposizione: Compostudio Est. Selezione colori e fotolito: Eurofotolito. Stampa: Garzanti Editore S.p.A. Milano. Distribuzione: SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa, Via Zuretti 25, Milano. Load 'N' Run è un periodico mensile registrato presso il Tribunale di Milano al numero 580 in data 24 dic. 83. Resp. Mario Magrone. Spedizione in abbonamento postale Gr. III/70. Pubblicità inferiore al 70%. Tutti i diritti sono riservati per tutti i paesi. Manoscritti, disegni, fotografie e programmi inviati non si restituiscono anche se non pubblicati. Rights reserved everywhere.

## SOMMARIO

■ STRIP 2

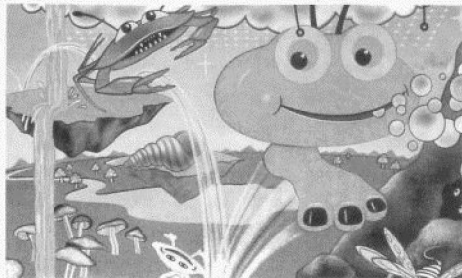
■ ACQUA RAID

■ SAMURAI

■ PINGUINO

■ SUPER PAC

■ ELICOTTERO



■ RANA

■ SYSTEM

■ PODTERROR

■ BOMBE

Per caricare i programmi riavvolgete il nastro e date LOAD" ", per uscire dai giochi togliete l'alimentazione e digitate nuovamente LOAD" ". Le cassette utilizzate per registrare i programmi sono tutte di ottima qualità: assicuriamo comunque (rivolgetevi direttamente alla redazione *esclusivamente scrivendo*) la sostituzione di eventuali cassette difettose. Lo ZX Spectrum è un computer prodotto dalla Sinclair Research Ltd. (UK). È distribuito in Italia dalla GBC Italiana SpA.



# STRIP 2

(48K)



Visto il successo del gioco pubblicato sullo scorso numero ti proponiamo uno Strip poker con in palio un'altra bellissima ragazza. Supponiamo che tutti sappiano giocare al poker Americano, che differisce da quello nostro perché si usa l'intero mazzo di carte. Le regole principali sono molto semplici: hai a disposizione 5 carte ed in base a queste fai una prima puntata: il tuo avversario può accettare, rifiutare oppure rilanciare ulteriormente.

Puoi quindi scartare al massimo 4 carte e prenderne delle nuove dal maz-

zo: a seconda del punto che hai in mano ti comporterai in maniera differente. Puoi anche bluffare, cioè puntare parecchio anche se non hai niente in mano: tutto dipende dalla tua abilità (e dalla fortuna del tuo avversario). Terminato il caricamento premi lo spazio, quindi attendi che siano passate le scritte scorrevoli per l'inizio del gioco. I tasti da usare sono i cursori, cioè:

- |              |                |
|--------------|----------------|
| 5 = sinistra | 8 = destra     |
| 6 = giù      | SPAZIO = fuoco |
| 7 = su       |                |

Per selezionare la giocata, cioè se vuoi passare o rilanciare, usa i tasti su e giù; per scartare le carte usa sinistra/destra, fuoco per confermare: se hai sbagliato, premi nuovamente fuoco. Tu e la signorina partite con una base di 100 dollari e, man mano che uno dei due va al di sotto dello 0, il perdente deve giocarsi i propri indumenti. Ricordiamo infine il significato delle parole inglesi:

- CALL = chiami senza rilanciare
- BET = rilanci
- DROP = passi la mano
- DONE = fatto (cambio carte).



# SAMURAI

(48K)

La dolce Sigeia, che era stata promessa in sposa al prode samurai, è scomparsa. Gli uomini di un potente signore, chiamato il re delle Otto Terre, hanno rapito la bella fanciulla ed ora tocca a te salvarla. Terminato il caricamento, premi spazio per entrare nel menu di scelta delle opzioni. I tasti sono completamente ridefinibili, tranne quello di pausa e quello per l'uscita definitiva dal gioco.

In realtà "Samurai" non è soltanto un gioco d'azione, perché durante la tua lunga (ma proprio lunga!) camminata incontrerai molti personaggi, alcuni dei quali ti saranno d'aiuto, men-



tre altri cercheranno di ucciderti. È per questo motivo che sotto la finestra principale ci sono due indicatori di status, uno per te ed uno per il tuo attuale nemico: inutile dire che devi assolutamente evitare di essere colpito e che quando tutti i quadratini saranno diventati rossi, sarai morto e... addio bella fanciulla!



# SUPER PAC

(48K)

Pac è ritornato! È senza dubbio questa la prima impressione che si ha vedendo girare "Super Pac", anche se notiamo subito un labirinto più grande e la visuale in tre dimensioni. Il gioco è esattamente conforme all'originale: devi mangiare tutte le "pillole" gialle che trovi correndo attraverso tutto il labirinto. Quando le avrai fatte fuori tutto, passerai al livello successivo. Ogni volta che torni nel menu principale, così come accade appena terminato il caricamento, per iniziare il gioco dovrai premere 1, anche se non è visualizzato. Così come nell'originale, ad importunarti pensano dei simp-

tici fantasmi, alcuni dei quali corrono in maniera del tutto casuale, ed è quindi facile evitarli; altri ti seguono a distanza, altri ancora ti vengono dietro soltanto quando ti vedono. L'abilità del giocatore, nell'originale, stava nel non lasciarsi intrappolare dai fantasmi, nel senso che, se capitava di avere un fantasma a sinistra ed uno a destra, addio Pac Man! In "Super Pac" invece hai la possibilità di saltare i tuoi nemici, o le barriere stesse del labirinto, quindi il tutto è molto più facile. Nei quattro angoli di ciascun labirinto ci sono inoltre le super pillole che, una volta mangiate, rendono invincibile Pac e gli permettono di divorare anche i fantasmi. Attento però, l'effetto dura poco; una volta ucciso un fantasma, tutto quello che rimarrà di lui saranno i suoi occhi, che fuggiranno in un punto preciso: qui attenderanno qualche secondo per riformare un nuovo fantasma. Ad intervalli casuali appaiono delle speciali pillole che possono regalarti una vita, darti maggiore velocità di movimento, renderti invulnerabile o aumentarti il punteggio. Ci sono quattro livelli e, all'inizio del gioco, puoi scegliere l'accesso ai primi tre, ma non all'ultimo. Nel terzo arriveranno dei fantasmi speciali, i jumping ghost. Questi hanno la capacità di saltare ma, soprattutto, non possono essere saltati da te, il che rende le cose molto più difficili.



## RANA (48K)

Simpaticissimo giochino che vede protagonista una sfortunata rana; sfortunata perché è caduta per distrazione in una caverna profondissima ed ora non sa proprio come fare per uscire a rivedere la luce. Naturalmente in questo game vestirai i panni (magari un po' piccoli) della rana disperata e cercherai di trovare la via d'uscita nel più breve tempo possibile. Ovviamente ne hai uno limite a disposizione oltre il quale non puoi andare; ma non è certo questo il problema, poiché faresti tranquillamente in tempo se cono-



scessi la strada! Infatti la nostra ranochia può saltare soltanto a destra ed a sinistra, e scorrere il paesaggio che la circonda in tutte le direzioni. I tasti da usare sono:  
 1 = salto a sinistra  
 0 = salto a destra  
 5 = scroll a sinistra  
 8 = scroll a destra  
 7 = scroll in alto  
 6 = scroll in basso

Lungo le pareti della caverna ci sono delle piccole (ma a volte anche grandi) piattaforme, ed è proprio su queste che dovrai atterrare dopo ogni salto: se sbagli mira cadrai inevitabilmente nel vuoto e continuerai a cadere finché non atterrerai sopra qualcosa. Ti può andar bene e perdere solo qualche centimetro, ma ti può anche andar male ed allora potresti ritrovarti di nuovo in fondo! È consigliato farsi una bella mappa per trovare nel minor tempo possibile la strada più veloce e più sicura. Un ulteriore problema da non sottovalutare affatto è costituito dalla presenza di alcuni mostri, come un gigantesco uccellaccio che se ti nota apre la bocca e... gnam, addio ranochia! Cerca perciò di nasconderti

quando lo vedi arrivare e salta immediatamente appena si allontana.



## POD TERROR (48K)

Questa volta devi combattere contro la nuova macchina da guerra dell'Impero: i Podterror. Devi prendere energia e carburante dalle installa-





zioni minerarie per sostenere la tua astronave mentre attraversi la superficie di un asteroide nemico. Evita o distruggi missili teleguidati che arrivano dal cielo; distruggi i Podterror in ogni livello e raccogli i componenti per svelare il segreto della loro costruzione. L'operazione fondamentale richiesta dal gioco è la raccolta del carburante, dei Quaza, della Detonite o di un Componente. Quando sei di fronte all'installazione, premi ripetutamente il tasto B, ricordando che non puoi rac-

cogliere un componente finché non hai distrutto tutti i Podterror attivi in quella zona. Puoi spostarti in due maniere: sul terreno, muovendo il mirino mobile e premendo il tasto Z per ruotare il veicolo di 180 gradi; oppure premendo M, entrando nella mappa, e spostandoti muovendo il cursore sulla posizione prescelta. Una volta distrutti i Podterror di una zona, puoi passare a quella successiva. È superfluo dire che scopo del gioco è ripulire una zona da tutti i Podterror, raccoglierne i componenti e trasferirsi in un'altra colonia. Per cambiare zona devi avvicinarti ad un radiofaro ed attivarlo; per far questo devi avere a disposizione 1500 unità di Detonite, quindi disporre di 1500 unità di carburante per effettuare il trasferimento. Infine, sappi che premendo la I avrai informazioni supplementari, e che i missili possono essere abbattuti al volo con il laser: premi W per mirare in aria, poi spara.



## PINGUINO (48K)

Come è facile intuire dal titolo, questo gioco è ambientato nei ghiacci ed il personaggio principale è un pinguino. Ogni volta che reinizierai il game, il labirinto sarà sempre diverso, essendo legato ad una funzione casuale. Si tratta di un classico labirinto alla Pac Man, ma in questa avventura non devi assolutamente mangiare tutti i puntini che trovi in giro per passare al quadro successivo, bensì cercare di eliminare tutte le api che gironzolano furiosamente a destra ed a sinistra. Non hai nessun tipo di arma né potrai mai ottenerla, perciò puoi soltanto agire con astuzia: l'unica azione che ti è concessa è quella di muovere, lanciare o distruggere i blocchi di ghiaccio che costituiscono il quadro. Natural-

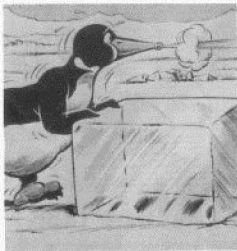


## ACQUA RAID (48K)

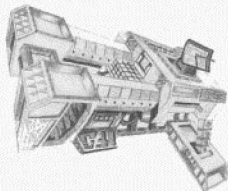
Finalmente un gioco ambientato su di fiume contornato da un bellissimo paesaggio che costituisce proprio una magnifica cornice per la tua missione di messaggero di pace... Ci avevi creduto, eh? Il fiume c'è per davvero, ma tu non sarai affatto in missione di pace, bensì di perlustrazione militare ed alla guida di un potente motoscafo fuoribordo dotato di un bel cannone a prua. Devi riuscire ad attraversare tutte le zone che ti si presenteranno, ognuna con caratteristiche diverse. Inizierai dal deserto per finire in mezzo ai ghiacci (ehm... non proprio!). Terminato il caricamento ti troverai nel menu principale: se vuoi ridefinire i tasti (fallo!) premi la Y, altrimenti fuoco per iniziare subito la missione. La lancetta che vedi nello schermo in basso rappresenta la tua velocità approssimata in miglia marine, mentre



la colonnina colorata a fianco segnala il livello del carburante. Andando avanti con il joystick (o con il relativo tasto) acquisterai una velocità che si manterrà automaticamente, poiché tu devi pensare alla guida ed a sparare. Nell'acqua, infatti, un motoscafo nemico deposita continuamente bombe galleggianti che dovrai centrare, altrimenti salterai in aria. Non colpire i fusti di carburante che invece dovrai centrare con il motoscafo per rifornirti. In alcuni punti strategici troverai inoltre delle barriere che ti ostruiranno la strada: l'unico modo per superarle è quello di... volarci sopra! Sì, hai letto bene, devi proprio passarci sopra e, per farlo, occorre semplicemente (mica tanto!) correre a tutta velocità sopra un tronco galleggiante che funzionerà da trampolino. L'unico problema è che non sempre è facile distinguere i tronchi dalle mine, e le mine dai fusti...



mente, se cerchi di spostare un blocco che non è libero di muoversi lo scioglierai, altrimenti partirà come un proiettile. Inutile dire quindi che l'unica tattica giusta è quella di attendere strategicamente le api in alcuni punti e distruggerle: se sei molto bravo riesci addirittura a farne fuori tre con un solo colpo! Se noti qualche blocco lampeggiante vallo a distruggere subito, perché è pieno di uova e, se non te ne accorgi in tempo utile, ti ritroverai altre api in giro per il labirinto. Per facilitarti l'impresa avrai una vita in



omaggio ogni cinque schermi (!). I tasti da usare sono:

Z = sinistra  
X = destra  
K = su  
M = giù  
L = fuoco



## ELICOTTERO (48K)

In questo gioco sarai alla guida di un elicottero di stanza presso una base militare in un'isola del Pacifico e, una volta tanto, non dovrai sparare o uccidere, ma dovrai cercare di salvare il maggior numero di superstiti scampati alla furia incredibile del ciclone appena passato, ma ancora in agguato nelle vicinanze. In realtà quello che interessa al tuo quartier generale è il contenuto di cinque casse che si sono perse tra le varie isole dell'arcipelago. I tasti per muovere l'elicottero sono:

I = su  
Q = giù  
O = sinistra  
P = destra  
X = potenza motore  
N = vista davanti/dietro  
M = mappa

È fondamentale, per dirigersi sulle varie isole, consultare continuamente la mappa, ma NON rimanerci per troppo tempo perché il programma non aggiorna la tua posizione. L'elicottero è rappresentato dal classico simbolo H, il ciclone dalla chiocciolina; se stai uscendo dalla zona a te riservata apparirà una freccia. Prima di decollare, attendi che il serbatoio del carburante sia completamente pieno (basta controllare l'apposito indicato-



re del Fuel), quindi alzati al massimo, accelera e ti muoverai. Può capitare che aerei in balia del vento ti vengano addosso; prima che ciò accada vedrai lampeggiare una scritta: immediatamente devi variare l'altezza del tuo elicottero. Quando trovi su di un'isola degli uomini che si agitano per attirare l'attenzione, sappi che è probabile che nelle vicinanze ci sia anche una cassa. Per recuperare un sopravvissuto (ma anche la cassa) dovrai abbassarti ed essere esattamente sopra l'uomo (basta controllare l'ombra dell'elicottero): se l'altezza è quella giusta, l'apposito cavo automaticamente prenderà il

fortunato. Per rifornirti di carburante devi atterrare molto dolcemente sui quadrati bianchi presenti nelle isole, tenendo sempre d'occhio la velocità del vento: se il Danger lampeggia, vuol dire che sei vicino al ciclone ed allora scappa, cerca subito di allontanarti, perché potresti perdere il controllo del velivolo da un momento all'altro.



## SYSTEM (48K)

Ancora una volta dovrai difendere il tuo pianeta dagli attacchi dei nemici giunti dallo spazio dopo lo scoppio di una tremenda guerra nucleare. Sei a bordo di una nave interstellare e puoi fermare l'invasione in un'unica maniera: distruggendo tutte le navi nemiche con il tuo potente laser. La particolarità di quest'arma è che il raggio parte da un satellite che puoi controllare direttamente e che viaggia a fianco della tua astronave. I tasti per muovere sia il satellite che il mirino che vedrai sullo schermo sono:

J = su N = giù ENTER = fuoco

Z = sinistra P = pausa  
X = destra Q = continua

Se invece vuoi spostare soltanto il cursore, allora devi tenere premuto il fuoco. Il gioco si articola in una fase offensiva ed una difensiva, segnalate da gigantesche scritte sul video. Se in un momento qualsiasi di una fase offensiva permetti ad un'astronave nemica di penetrare nella tua zona, dovrai giocare in difesa. Alla fine di ogni azione potrai vedere il risultato.



## BOMBE

Dedicato al ragionamento e non soltanto alla velocità di fuoco: ecco una sorta di labirinto formato da un certo numero di percorsi, chiusi o meno, lungo i quali può camminare una specie di lampadina. Alle estremità di alcuni percorsi c'è una bomba che deve essere innescata entro un tempo limite; l'unico modo per fare ciò è dirigere la lampadina sulla bomba. Naturalmente da sola la lampadina si guarderà bene dal prendere la direzione che la porterebbe alla distruzione, perciò dovrai essere tu a costringercela, imponendole certe direzioni. Tu muovi un quadrato nero che ha il potere di modificare i percorsi a seconda di quello che aveva un attimo prima intorno a sé. È difficile spiegare come devi muovere questo quadrato: la maniera migliore è premere Enter (con decisione!) appena terminato il caricamento, quindi attendere una ventina di secondi per avere la demo e guardarla attentamente. Ricordati che quando torni nel menu colorato, per motivi "tecnici" non vedrai stampate le varie opzioni, che sono:

1 = Kempston  
2 = Sinclair  
3 = Corsori  
4 = Definisci tasti/numero giocatori  
5 = Inizio gioco

Ogni volta che il quadrato tocca la lampadina perde un po' di energia (visualizzata in basso) e quando quest'ultima terminerà, avrai perso una vita. Premendo l'apposito tasto puoi anche far muovere più o meno velocemente la lampadina.



[HTTP://LOADNRUN.SPECCY.ORG/](http://loadnrun.speccy.org/)



[SEQUOR@TERRA.COM](mailto:SEQUOR@TERRA.COM)